



XBOX 360™

XBOX  
LIVE™



# RIOT ACT FIELD MANUAL



## 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がある場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

## ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

## そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## ■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

## ■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 610 KB の空き容量が必要です。

# TABLE OF CONTENTS

|                      |       |
|----------------------|-------|
| 君の使命                 | 4     |
| キャンペーン / タイム トライアル   | 5     |
| サブライ ポイント            | 6     |
| 運転                   | 7     |
| コントローラー              | 8-9   |
| HUD (ヘッドアップ ディスプレイ)  | 10-11 |
| 精密射撃 / スキルのアップ / その他 | 12-13 |
| エージェンシーの武器           | 14    |
| 犯罪組織の武器              | 15    |
| Xbox Live            | 16    |
| クレジット                | 17-18 |
| サポート情報               | 19    |

「RIOT ACT」の海外でのタイトル名は「Crackdown (クラックダウン)」です。Xbox Live® で海外のプレイヤーと遊ぶ場合はご注意ください。



# WELCOME TO RIOT ACT

FIG A 0001



## 君の使命

### 待っていたぞ、エージェント

パシフィック シティの善良なる市民を救うべく犯罪との戦いに身を投じた君を、我々、エージェントは誇りに思う。

単刀直入に言おう。事態が切迫する今、頼れるのは君しかない。

現在、我々の首都、パシフィック シティはロス ムエルトス、ヴォルク、シャイゲン コーポレーションと名乗る凶悪な三大犯罪組織に牛耳られている。

もはや歯止めの利かぬ犯罪の蔓延に対処するため、我々、エージェントはシャイゲンのリサーチ ディレクター、ドクター バルタザール チェルネコの非法な発明に目をつけた。このマッド サイエントリストの人体改造計画を借用し、人知を超えた身体能力、そして、驚異の進化再生能力を兼ね備えたエージェントを誕生させたのだ。それが君だ。

これだけは保証しよう。エージェントにとって、死はなんら恐れるものではない。確かに、肉体は滅びることもあるだろう。だが、君は古い皮を脱ぎ捨てるかの如く、新たな肉体で生まれ変わることができる。君というエージェントは 1 人であって、1 人ではないのだ。

君の使命は、三大犯罪組織を壊滅させ、パシフィック シティに平和と繁栄を取り戻すことだ。

もちろん、楽な任務ではないだろう。だが、君は我々の最後の希望なのだ。成功を祈る。



CD 01-00005

## キャンペーン

キャンペーンにはソロプレイと協力プレイが用意されています。ソロプレイでは、犯罪との戦いに一人で挑みます。一方、協力プレイでは、Xbox Live やシステムリンクを利用して他のエージェントと力を合わせて戦います（協力プレイには Xbox 360 ハードディスクが必要です）。

キャンペーンの目的は単純明快です。パシフィック シティを支配する三大犯罪組織のボスや幹部、全 21 人を見つけ出して抹殺することです。地位の高い目標を抹殺すれば、組織に大きな打撃を与えることができますが、壊滅に追い込むには下っ端のメンバーも一掃しなくてはなりません。

エージェントは 21 人の動向や潜伏先を入手次第、ターゲット ファイルにアップデートしています。メニューの [エージェント コア] から [ターゲット ファイル] を選ぶと、これらの情報をいつでも確認することが可能です。

また、目標の潜伏先に接近すると、その所在を示すマーカーが HUD（ヘッドアップディスプレイ）のトラッカーに表示されます。



CD 01-00005-A

## タイム トライアル

抹殺すべき 21 人の目標のうち、所在を確認できた者は、タイム トライアルで選択できるようになります。

タイム トライアルは金網デスマッチのようなものです。目標の潜伏先とその周辺のみが戦いの舞台となり、そこから出ることはできません。武装した敵の護衛をかくぐりながら如何に素早く目標に迫って仕留めるかが勝負となります。

タイム トライアルの場合は、Xbox 360 ハードディスクがなくても協力プレイが可能です。

### 難易度

キャンペーンとタイム トライアルでは、難易度を低、中、高の 3 段階から選択できます。敵の強さは難易度によって決まります。

パシフィック シティや犯罪組織に関する理解が深まるまでは、難易度は低を選ぶことをお勧めします。

FIG A 0002



5



エージェンシーはパシフィック シティの要所にサプライ ポイントを配置しています。これらの戦略拠点では武器弾薬の補充や HP の回復が可能です。さらに、サプライ ポイント間の移動もできます。

サプライ ポイントは目立たないように偽装して隠されていますが、接近すると上空に向かってオレンジ色のビームが照射されるため、それを手がかりにすれば、探し当てることは可能です。また、メニューの「エージェント コア」から「マップ」を選べば、サプライ ポイントの大体の場所を確認できます。

犯罪組織との戦いに初めて臨む時は、エージェンシーの最後の拠点であるキーブから出動することになります。キーブにはサプライ ポイントの 1 つとエージェント ガレージがあります。エージェント ガレージには驚異的な性能を秘めたエージェント ビークルが 3 車種用意されています。

キーブから出動したら、まずは、他のサプライ ポイントを探して敵の手から奪還してください。多くのサプライ ポイントを奪還するほど、町の中を素早く自在に移動できるようになります。

手に入れた敵の武器をサプライ ポイントに持ち帰ると、保管装備に加えることができます。これらの武器は、他の奪還済みのサプライ ポイントでも選ぶことが可能です。

FIG 8 CDDI



6



エージェントは専用のスペシャル マシン、エージェント ビークルのほか、市民や敵の車を借用して運転することができます。また、運転の基本訓練を受けているため、どんな車でも簡単に乗りこなすことができます。車に乗り、アクセルを踏み込めば、自分の優れた運転技術をすぐに体感できるでしょう。

運転スキルのレベルが上がるにつれ、エージェントの反射神経は研ぎ澄まされ、車との一体感も増していきます。特に運転スキルのレベルに合わせて進化するエージェント ビークルの運転席に座った瞬間、その変化は劇的に現れるはずです。

運転スキルが最高レベルに達すると、走行中はもちろん、空中をジャンプしている時でも、車の性能を最大限に引き出せるようになります。

エージェント ビークルも驚くべき進化を遂げるでしょう。最高速度は時速 200 マイル (320 キロメートル) を突破し、エージェンシー テックと呼ばれる特殊な装備を使えるようになります (注意: HUD のスピードメーターはマイル / 時表示となっています)。

運転スキルをアップする方法については、13 ページの「スタント マーカー / ルーフトップ レース / ロード レース」で説明しています。



7

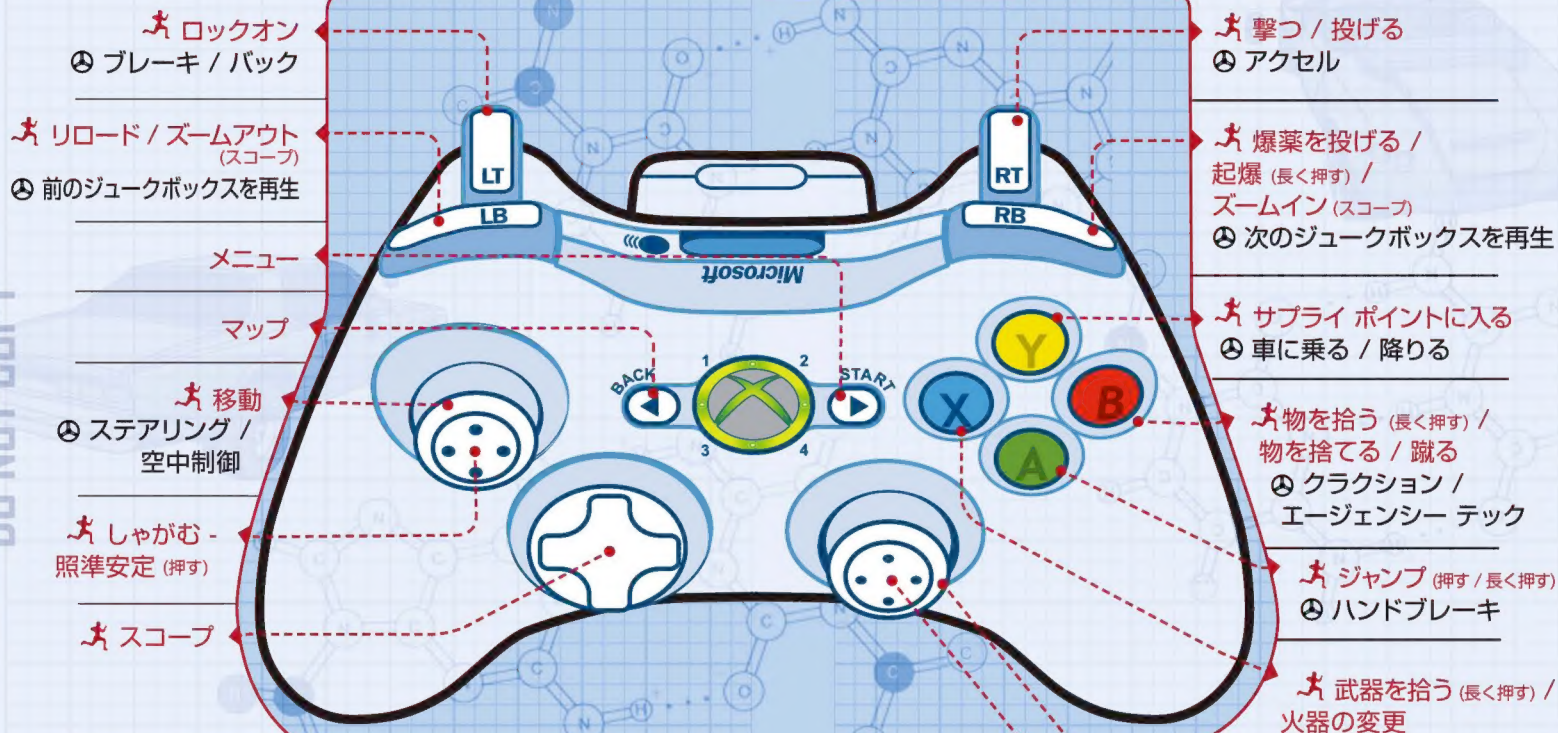




## CONTROLS

歩行時

運転時



## ジュークボックスの操作 (運転時)

- RB → 次のジュークボックスを再生
- LB → 前のジュークボックスを再生
- LB + RB → ジュークボックスの一時停止
- 左スティック + RB → ジュークボックスの音量を上げる
- 左スティック + LB → ジュークボックスの音量を下げる



## HUD

HP  
アーマー

## スキル

移動スキル

運転スキル

爆破スキル

格闘スキル

射撃スキル

トラッカー



レティクル

ヒット チーム  
マーカー /  
エージェンシー  
マーカー手持ちの  
火器

弾薬数

手持ちの  
爆薬

予備の火器



ルーフトップ レース マーカー



ロード レース マーカー



アジリティ オーブ



スタント マーカー



HUD に統合された強力な目標識別システムのおかげで、エージェントは目標をロックオンすることができます。自分や目標が移動しても、ロックオンが解除されることはありません。

さらに、目標識別システムは目標の弱点を自動的に検出します。そのため、ロックオンすることにより、特定の部位を狙った精密射撃も可能となります。

たとえば、車をロックオンすると燃料タンクやタイヤなどを、敵をロックオンすると頭や腕、足などを狙うことができます。どこを狙って撃つかによって、目標に与えるダメージは変わってきます。武装した敵の戦闘力を奪いたいだけなら、腕を狙うといったことも可能です（敵が持っている武器を手に入れたい時に有効です）。

右スティックを使って敵にレティクルを重ねると赤く変わります。この時、左トリガーを引くとロックオンできます。ロックオンしている時間が長いほど、命中精度は上がります。また、グレナードや死体、車などを投げる時も、目標をロックオンすることにより、正確さが増します。

しゃがむという動作には、利点があります。まず、小さな物陰に隠れることができます。また、照準が安定するので射撃の精度も上がります。左スティックを押すと、しゃがみます。立ち上がるには、もう一度押してください。

同様に、ジャンプも重要な動作です。迫る危険も上手なジャンプで回避することができます。また、建物の屋上から屋上に飛び移る時もジャンプは欠かせません。A ボタンまたは右スティックを押すと、ジャンプします（長く押すと、高くジャンプできます）。

犯罪組織にとって優秀なエージェントは脅威の存在です。エージェントが彼らに大きな打撃を与えると、組織のボスはその抹殺を目的とするヒット チームを差し向けてきます。

逆に、一般市民やピースキーパーを殺傷し過ぎたエージェントはエージェントの敵と判断され、ピースキーパーの追跡と攻撃を受けることになります。

ヒット チームが出動したかどうか、あるいは、ピースキーパーの攻撃対象となっているかどうかは、HUD 右上部のマーカーで確認できます。その場合、トラックにはヒット チームはもちろん、ピースキーパーの所在も表示されます。

エージェントは、移動、格闘、射撃、爆破、運転の 5 種類のスキルを身に付けています。エージェントの活躍に応じて、スキルは最大★★★★レベルまでアップします。

町から犯罪を一掃するには、これらのスキルの活用が欠かせません。スキルは使えば使うほど、アップする仕組みになっています。

スキルは HUD の左上部で確認できます（10 ページを参照）。スキルのレベルは★の数で示され（ゲーム開始時は最低レベルとなっているため、★はありません）、数字が 99 を超えると★が増えます。

町を探索する時はシークレット オープが隠されていないか周囲に目を配ってみてください。シークレット オープを獲得すると、スキルがアップします。

優秀なエージェントたる者、身の周りにあるもので使えるものはなんでも利用します。たとえば、どんなに高い建物でも、窓枠や壁の凹凸などを伝っていけば、頂上に到達できるかもしれません。窓枠などにぶら下がっている状態で飛び上がるには、上半身の力を使います（A ボタンか右スティックを押してジャンプしてください）。

建物の屋上など、町の高所にはアジリティ オープが散在しています。この緑色のオープ（11 ページを参照）を獲得すると、移動スキルがアップします。到達困難な場所にあるアジリティ オープほど、オープの数が多く、より移動スキルがアップします。

スタント マーカーを車で通過すると、運転スキルがアップします。マーカーは、HUD では空中に浮かぶ光の輪として表示されています（11 ページを参照）。

ルーフトップ レースを制限時間内に完走すれば、移動スキルがアップします。レースのスターティング エリアは、HUD では上空に伸びる緑色のビームとして表示されています（10 ページを参照）。

ロード レースを制限時間内に完走すれば、運転スキルがアップします。レースのスターティング エリアは、HUD では上空に伸びる紫色のビームとして表示されています（10 ページを参照）。



サブライ ポイントからシティに出動する時は、2 種類の火器と 1 種類の爆薬を選択できます。爆薬は敵をまとめて片付けるのに有効な武器です。効果的に使えば、それだけ威力も増すでしょう。

エージェンシーは以下の武器を装備しています。



エーjントの制式ピistolです。発射速度は毎秒 5 発、リロードには 2 秒要します。



エーjントの制式セミオートライフルです。パシフィック シティ内に流通するすべての火器の中で最速の毎秒 12 発という発射速度を誇ります。



目標に接着し、リモートで起爆できる爆弾です。ドアや駐車中の車など、主に静止目標の破壊に運用します。

エーjントには高性能な武器が支給されていますが、倒した敵からも武器や弾薬を手に入れることができます。町を支配する三大犯罪組織というだけあって、彼らの武装は充実しています。敵を倒した後で新しい武器を見つけた時は戦利品としていただいてしまいましょう。



銃身を切り詰めたショットガンやスナイパーライフル、ヘビー マシンガン、サブ マシンガンなど、目新しさはないものの実用性の高い武器で武装しています。通常のグレネードよりも殺傷能力の高いシュラップネルグレネードは、「死者たち」を自称する彼らにふさわしい爆薬といえるでしょう。



ロス ムエルトスと同じく、ヘビー マシンガンやスナイパー ライフルで武装していますが、グレネード ランチャーやロケットランチャーも多用します。当然、これらの武器は手投げ式のグレネードよりも遠くの目標を正確かつ素早く殺傷できます。



ヘビー マシンガンやショットガンの他に、遠く離れた目標に大きなダメージを及ぼす長距離スナイパー ライフルやホーミングランチャーといった戦術効果の高い武器で武装しています。撃ち放し式のホーミングランチャーは、ロックオンした目標を自動的に追尾します。





## Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。

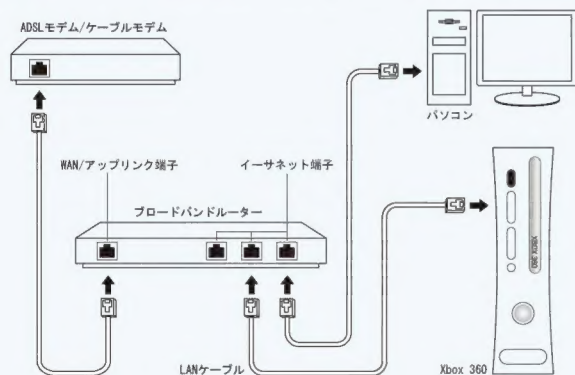
さらに、Xbox Live マーケットプレースを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 各ゲームにより対応機能は異なります。

## Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



## 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などにに基づき簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

## REALTIME WORLDS

## Creative Director

Dave Jones

## Producer

Phil Wilson

## Design Lead

Billy Thomson

## Designers

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

## Lead Mission Designer

Bill Green

## Level &amp; Mission Designers

Russ Flaherty

Steve Iannetta

## Mission Designers

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

## Art Director

Jeff Cairns

## Art Production &amp; Animation

## Lead

Russell Murray

## Animators

Andy Sawyers

Neil Pollock

Richard Clay

## Environment Lead

Richard Fox

## Environment Artists

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

## Vehicles Lead

Gary Thomson

## Vehicle Artist

Martin Good

## Characters Lead

Steve Hodgson

## Character Artist

Paul Simms (Sr)

## Audio Director

Raymond Usher

## Audio Consultant

Colin Anderson (Denki)

## Audio Programmer

Roland Peddie

## Audio Designers

Ross Nicoll

Stuart Ross

## Technical Lead

Keith Hamilton

## System Programmers

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

## Tools Programmers

Damian Scallan

Gordon Milligan

## Gameplay &amp; AI Lead

Mike Enoch

## Gameplay Programmers

Barry Cairns

Bill Henderson

David Hynd

Niall Rore

## Lead AI Programmer

Stig Petersen

## AI Programmers

Bryan Robertson

Hussam Suliman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

## Character Action

## Programmers

Bert McDowell

Daniel Brown

## Networking Lead

Iain Ross

## User Interface &amp; Live

## Programmer

Ant Sims

## QA Manager

Iain Donald

## Testers

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Brannan

## Supporting RTW Technology

Chris Stamp

Luke Halliwell

Jacques Menuet

Maurizio Sciglio

Pat Kerr

Simon Taylor

Stuart Smith

## Additional Design

Alan North

Steve Banks

## Additional Art

Duncan Mattocks

John Harrison

## Additional Programming

Alan Savage

Ben Hinchcliffe

Bob Shand

Dan Leyden

Jay Rathod

Mattias Gustavsson

## RTW IT Support

Duncan Bowring

Kenny Clark

Rory Macgregor

## RTW Office

Elaine Mead

Heather Marshall

John Duthie

Kirsty Scott

Marlene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

## RTW Studio Manager

Colin Macdonald

## RTW Commercial Director

Tony Harman

## RTW Chairman

Ian Hetherington

## RTW Managing Director

Dave Jones

## Thanks To

All at Microsoft Game Studios

Mark H & Mike T, MS Research

Carol P & Jon C, Realtime UK

Stuart P, Alistair M & Jo D,

Criterion

Mark V, Ketsujin Studios

Pierre, Gilles & Team, Kynogon

Joachim W, Valkyrie

Entertainment

Dade & Mason, Digital Kitchen

Natalia M, Nikitova

Marc, John & Team, Havok

Scott, Chris & Richard, House

of Moves

## Xen Services Ltd.

## Release Manager

James Cope

## Env Artists

Chris Rundell

Chris Goggetreu

## Visual Effects Artist

Thor Hayton

## System Programmer

Neil Duffield

## Gameplay Programmer

Will Sykes

## AI Programmer

Paul Grenfell

## Tools Programmer

Andrew Thomas

## Senior Tester

Sameer Malik

## Xen Services Ltd

Gary 'C.I.A.C.' Liddon CEO.

Gareth Noyce COO.

## Special Thanks

Gil Scott-Heron



**MICROSOFT  
Production**

Pete Wong  
Peter Connelly

**Design**

Chris Novak

**Art**

Kiki Wolfkill  
Dave McCoy  
Curtis Neal

**User Experience**

Kiki McMillan  
Beth Demetrescu  
Dana Ludwig  
Raquel Robertson

**User Testing**

Jerome Hagen

**Engineering**

Andrew Kertes  
Russ Almond  
Jason Major  
Kutta Srinivasan

**Test**

Kevin Darby  
Adrian Brown  
Mike Yriondo  
Natahri Felton  
Joe Djorgee  
Jamie Evans  
Greg Murphy  
Alex Cutting  
Andrew Marthaller  
Bhargavi Srivathsan  
Jami Johns  
John Noonan  
Kevin Dodd  
Kishore Alavalapati  
Mark Grimm  
Steve Larson  
Tian Li  
Tiffany Walsh  
Rahsaan Shareef  
The Reserves teams

**Audio**

Guy Whitmore  
Kristofor Mellroth  
Ken Kato  
Jason Shirley

**Marketing**

Craig Evans

**Business Development**

Bill Wagner

**Localization**

Tina Lin  
EMEA, Japan, Korea, & Taiwan  
LOC Teams

**Legal & Geopolitical**

Don McGowan  
Sue Stickney  
Elke Suber  
Paige Williams

**Special Thanks**

Ken Lobb  
Bonnie Ross  
Josh Atkins  
Tony Cox  
Frank Pape  
Laura Hamilton  
Matt Whiting  
JoAnne Williams  
MGs Web Team  
Olisin Connelly  
Michael McConnohie

**RIOT ACT JAPAN TEAM****Program Manager**

Mitsuru Kitamura

**Lead Software Design  
Engineer**

Yutaka Hasegawa

**Software Design Engineer**

Atsushi Horiuchi  
Asako Takagi

**Lead Software Test Engineer**

Junya Chiba

**Software Test Engineer**

Toshiaki Hase  
Masao Okamoto

**Tester**

Koji Kikawa  
Hiroshi Akiba  
Norihiro Sato  
Toshihiko Nishimoto

**Content Editor**

Nobuya Okahara

**Product Marketing**

Taro Hakodate

**UNICON PRODUCTS****Coordinator**

Naoko Omori  
Yoko Tsujikawa

**Translator**

Takayuki Hayashi

**Translation Reviewer**

Riyoko Sakemoto  
Dai Kodato

**Sound Engineer**

Makoto Matsunaga

**TWO FIVE****Voice Director**

Hitomi Matsuki

**Studio Engineer**

Sunao Kisaki

**JAPANESE VOICE CAST****Voice of Agency**

Kiyoshi Kobayashi

**JAPANESE ARTWORK**

Monkey Punch

**SPECIAL THANKS**

M.P.Works  
DNP MEDIA CREATE CO., LTD.  
Dai Nippon Printing Co., Ltd.

**■ お問い合わせ先****マイクロソフト株式会社**

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

お使いの電話によってはご利用できない場合があります。

詳細は次の URL をご覧ください。

<http://www.xbox.com/jp/support/>

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日祝祭日を除く)

**■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口**

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いたします。

**■ ご注意**

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **[NTSC-J]** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、複製、リバーエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事例は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測させるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー・複写、録画その他) をしてはいけません。

© & © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox Live、Xbox Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation 米国およびその他の国における登録商標または商標です。Riot Act は米国 Microsoft Corporation の日本における商標です。

Illustration by Monkey Punch

Developed by Realtime Worlds, Inc. for Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. and the Real Time Worlds logo are trademarks of Realtime Worlds, Inc.



本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。



Uses Bink Video. © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



RenderWare is a registered trademark of Criterion Software Limited. Portions of this software are © 1998-2007 Criterion Software Limited and its Licensors.

Havok Software © Copyright 2007 Havok.com (or its licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

Portions of this software utilize SpeedTree® RT technology (© 2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。落丁、乱丁はお取り替えいたします。



